vtech®

Manuel d'utilisation

GENIUS XL TOUCH COLOR

© 2011 VTech
Imprimé en Chine.
91-001629-000

Chers parents,

*Chez **VTech®**, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Toute la technologie et le sens de la pédagogie **VTech®** sont mis au service de la connaissance pour faciliter la découverte des lettres, des mots, des chiffres, des opérations…*

*Chez **VTech®**, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir sereinement.*

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

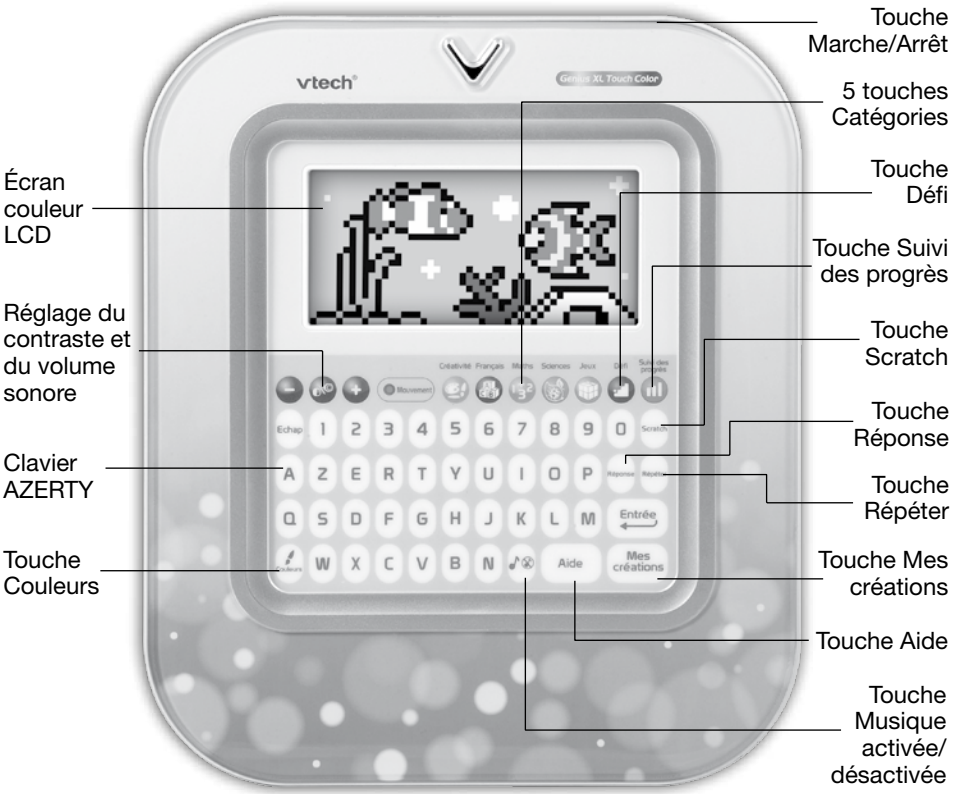
L'équipe VTech

Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Genius XL Touch Color** de **VTech®**. Félicitations !

Genius XL Touch Color est une tablette tactile comprenant de nombreuses activités. Elle est équipée d'un écran couleur LCD tactile et d'un détecteur de mouvements. Le détecteur de mouvements permet de jouer en inclinant tout simplement la tablette. L'écran tactile permet de toucher directement les éléments affichés à l'écran pour les sélectionner ou pour jouer. Cette fonction permet de développer et de stimuler l'imagination et la créativité de votre enfant. **Genius XL Touch Color** propose 80 activités pour apprendre les lettres, la phonétique, les syllabes, du vocabulaire, découvrir les maths et les sciences, développer sa créativité et jouer à des jeux de logique. Prêt(e) pour faire plein de découvertes avec le pingouin et tous ses amis ? Allons-y !



Ce jeu ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.

CONTENU DE LA BOÎTE

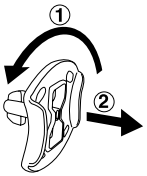
1. **Genius XL Touch Color** de **VTech®**
2. Le manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie de 1 an

Attention ! Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.
Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

WARNING: All packing materials such as tape, plastic sheets, wire ties and tags are not part of this toy and should be discarded for your child's safety.

NOTE: Please keep the user's manual as it contains important information.

Pour retirer l'attache de la boîte :



1. Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
2. Retirer et jeter l'attache en plastique.

Retrait de la languette :

Une fois le produit sorti de sa boîte, il faut retirer la languette de démonstration pour accéder au mode de jeu normal.

1. ALIMENTATION ÉLECTRIQUE

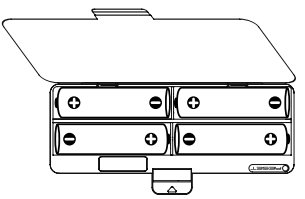
Genius XL Touch Color fonctionne avec 4 piles LR6/AA.

1.1. PILES

INSTALLATION DES PILES DE L'UNITÉ CENTRALE

Afin de ne pas endommager **Genius XL Touch Color**, il est impératif de respecter la procédure d'installation suivante :

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que **Genius XL Touch Color** est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous la tablette.
3. Insérer 4 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles.



MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée.

- Utiliser des piles alcalines neuves pour des performances maximales.
- Seules des piles du type recommandé au point précédent doivent être utilisées.
- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs, ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas utiliser des piles ou des accumulateurs endommagés.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

Tri des produits et piles usagés :

- Les jouets **VTech®** sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech®** vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.
- Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.

- Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs.

- La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.
- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.
- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet http://www.corepile.fr.
- Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

2. POUR COMMENCER À JOUER…

2.1. MARCHE/ARRÊT

Pour mettre en marche **Genius XL Touch Color**, maintiens appuyée quelques instants la touche .

Pour éteindre **Genius XL Touch Color**, maintiens à nouveau appuyée quelques instants la touche .

2.2. CHOISIR UNE ACTIVITÉ

Une fois la tablette en marche, le menu principal apparaît à l'écran après une courte introduction. Tu peux choisir une catégorie en utilisant l'une des méthodes suivantes :

1. Incline la tablette vers la gauche ou vers la droite ou touche les flèches sur l'écran jusqu'à ce que la catégorie choisie apparaisse à l'écran. Puis touche l'icône de la catégorie sur l'écran ou appuie sur la touche **Entrée** pour accéder à la catégorie sélectionnée.
2. Appuie directement sur la touche **Catégorie**.

Ensuite, pour choisir une activité :

1. Incline la tablette vers la gauche ou vers la droite, ou touche les flèches sur l'écran jusqu'à ce que l'activité choisie apparaisse.
2. Touche le centre de l'écran ou appuie sur la touche **Entrée** pour accéder à l'activité affichée à l'écran.

2.3. NIVEAU DE DIFFICULTÉ

En appuyant sur la touche **Défi**, tu verras apparaître l'écran de sélection de niveau.
Il y a 3 niveaux disponibles :
1. Débutant
2. Confirmé
3. Expert

Après un certain nombre de bonnes réponses (si tu obtiens entre 80 et 100 points pendant 3 parties d'affilée), tu passes automatiquement au niveau de difficulté supérieur. Si le score est inférieur à 60 points par partie, tu repasses automatiquement au niveau inférieur au bout de 3 parties.

2.4. MES CRÉATIONS

Tu peux appuyer sur la touche **Mes créations** pour voir tes créations des activités suivantes :

Numéro de l'activité	Nom de l'activité
1	Coloriage magique
2	Créaquarium
3	Scènes animées
4	Le jardin enchanté
5	Animaux rigolos
6	Les créatures marines
7	Dinos dingos

2.5. SUIVI DES PROGRÈS

Tu peux voir le nombre de jeux auxquels tu as déjà joué dans chaque activité en appuyant sur la touche **Suivi des progrès**.

2.6. ÉCONOMISEUR D'ÉCRAN

L'économiseur d'écran apparaît automatiquement après 60 secondes d'inactivité dans la plupart des jeux.

2.7. RÉPONSE

Dans la plupart des activités, la réponse est donnée après un certain nombre d'essais ou lorsque tu appuies sur la touche **Réponse**.

2.8. ARRÊT AUTOMATIQUE

Genius XL Touch Color se met en veille automatiquement après quelques minutes de non-utilisation. Pour le réactiver, appuie sur la touche . Nous recommandons d'éteindre le jouet lorsqu'il n'est plus utilisé. Les piles doivent être enlevées lors d'une longue période de non-utilisation de **Genius XL Touch Color**.

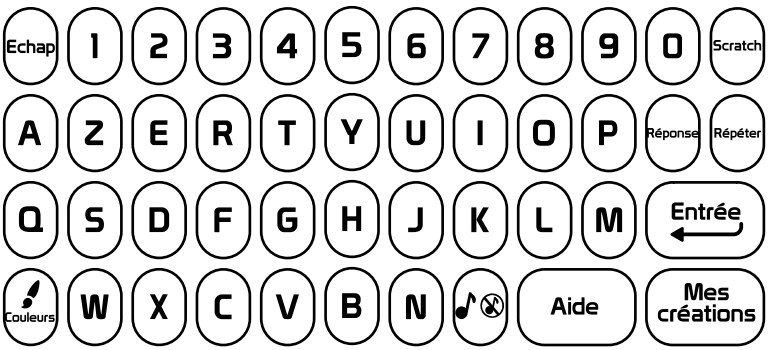
2.9. RÉGLAGE DU CONTRASTE ET DU VOLUME SONORE

Pour ajuster le volume sonore, appuie sur la touche . Incline la tablette ou touche le curseur vers la droite pour un volume plus fort, et incline la tablette ou touche le curseur vers la gauche pour un volume plus faible.

Appuie à nouveau sur pour ajuster le contraste en suivant la même méthode.

Il existe 5 niveaux de réglage du volume et du contraste.

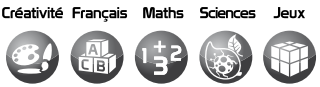
2.10. CLAVIER



Genius XL Touch Color comprend un clavier AZERTY.

2.11. TOUCHES DE FONCTION

Appuie sur les touches suivantes :

1. 

pour accéder à la première activité de la catégorie choisie.

2.

pour changer le niveau de difficulté.

3.

pour voir ton score et tes progrès dans les différentes activités.

4.

pour quitter une activité en cours ou revenir à l'écran précédent.

5.

pour ajouter un effet sonore sur les mélodies dans les activités 9 à 11.

6.

pour choisir une couleur sur la palette de peinture dans les activités de création.

7.

pour revoir tes créations des activités 1 à 7.

8.
pour ajuster le contraste à l'écran et le volume sonore.

9.

pour entendre à nouveau les instructions de l'activité.

10.

pour obtenir la réponse à une question sans gagner de points.

11.

pour entendre à nouveau une consigne ou une question.

12.

pour confirmer ou valider une réponse ou un choix.

13.
pour activer ou désactiver la musique de fond.

14. 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

pour écrire des chiffres dans les activités de maths, ou pour jouer des notes de musique dans l'activité **Petit compositeur**.

15. A Z E R T Y U I O P
Q S D F G H J K L M
W X C V B N

pour taper des lettres dans les activités de lettres et de mots.

2.12. UTILISATION DU DÉTECTEUR DE MOUVEMENTS

Nous avons estimé que la position la plus confortable pour jouer au **Genius XL Touch Color** est de le tenir à environ 30 degrés d'inclinaison. Le **Genius XL Touch Color** est donc considéré comme étant en position à plat lorsqu'il est incliné d'à peu près 30 degrés (voir l'image ci-contre).

À partir de là, lorsque tu inclines **Genius XL Touch Color** vers le sol, la commande Haut se déclenche.

Inversement, lorsque tu inclines **Genius XL Touch Color** vers toi, la commande Bas se déclenche.

Pour déclencher les commandes Droite et Gauche, incline simplement la tablette vers la droite ou vers la gauche.

Dans le menu de sélection et les activités **La bonne clé** et **Le labyrinthe de neige**, tu peux laisser la tablette inclinée dans une des directions pour que la sélection ou le personnage progresse de manière continue. Mais dans les autres activités, tu dois incliner la tablette à chaque fois pour déplacer la sélection dans une direction.

2.13. UTILISATION DE L'ÉCRAN TACTILE

Touche les icônes directement sur l'écran LCD pour faire une sélection ou pour confirmer.

3. ACTIVITÉS

Genius XL Touch Color contient un total de 80 activités.

Catégorie	Numéro de l'activité	Nom de l'activité
Créativité	1	Coloriage magique
	2	Créaquarium
	3	Scènes animées
	4	Le jardin enchanté
	5	Animaux rigolos
	6	Les créatures marines
	7	Dinos dingos
	8	Petit compositeur
	9	Le concert du pingouin
	10	Le chant des animaux
	11	Super DJ
	12	La danse du pingouin
Français	13	Lettres en bulles
	14	Le son des lettres
	15	Quiz lettres
	16	Explora-mots Débutant
	17	Explora-mots Confirmé
	18	Explora-mots Expert
	19	Quiz mots Débutant
	20	Quiz mots Confirmé
	21	Quiz mots Expert
	22	Pingouin explorateur
	23	Pingouin savant
	24	Mots décomposés
	25	Recompose-mots Débutant
	26	Recompose-mots Confirmé
	27	Recompose-mots Expert
	28	Les mots qui riment
	29	Quiz rimes Débutant
	30	Quiz rimes Confirmé
	31	Quiz rimes Expert

Français	32	Explora'syllabes Débutant
	33	Explora'syllabes Confirmé
	34	Explora'syllabes Expert
	35	Quiz syllabes Débutant
	36	Quiz syllabes Confirmé
	37	Quiz syllabes Expert
Maths	38	Apprenti'nombres
	39	Addi'poissons
	40	Le jardin des formes
	41	Compte-formes Débutant
	42	Compte-formes Confirmé
	43	Compte-formes Expert
	44	Quelle heure est-il ?
	45	La bonne heure
	46	Compara-nombre Débutant
	47	Compara-nombre Confirmé
	48	Compara-nombre Expert
	49	Compara-taille
	50	Le plus grand
	51	Le plus court
	52	Calculo-quiz Débutant
	53	Calculo-quiz Confirmé
	54	Calculo-quiz Expert
Sciences	55	Les sons de la nature
	56	Sons mystérieux Débutant
	57	Sons mystérieux Confirmé
	58	Sons mystérieux Expert
	59	À la découverte des animaux
	60	Quiz animaux Débutant
	61	Quiz animaux Confirmé
	62	Quiz animaux Expert
Jeux	63	La parade des pingouins Débutant
	64	La parade des pingouins Confirmé
	65	La parade des pingouins Expert
	66	Mémori-photos Débutant

Jeux	67	Mémori-photos Confirmé
	68	Mémori-photos Expert
	69	Pingouin pêcheur Débutant
	70	Pingouin pêcheur Confirmé
	71	Pingouin pêcheur Expert
	72	La bonne clé Débutant
	73	La bonne clé Confirmé
	74	La bonne clé Expert
	75	Le monstre marin Débutant
	76	Le monstre marin Confirmé
	77	Le monstre marin Expert
	78	Le labyrinthe de neige Débutant
	79	Le labyrinthe de neige Confirmé
	80	Le labyrinthe de neige Expert

CRÉATIVITÉ

01. Coloriage magique

As-tu une âme d'artiste ? Choisis un dessin et colorie-le en utilisant la palette de couleurs. Appuie sur la touche **Couleurs** pour faire apparaître la palette de couleurs, touche la couleur choisie et appuie sur la touche **Entrée** pour valider ton choix. Touche ensuite l'écran pour voir ton dessin s'animer.

02. Créaquarium

Crée ton propre aquarium ! Choisis les poissons et les décors marins qui te plaisent. N'oublie pas de nourrir les poissons !

03. Scènes animées

C'est l'heure de créer un mini-théâtre ! Choisis ton acteur, la scène et les accessoires puis colorie-les. Appuie ensuite sur l'écran pour voir la scène s'animer.

04. Le jardin enchanté

Le jardin te réserve plein de surprises ! Choisis une petite plante, puis arrose-la ou expose-la au soleil et regarde-la pousser. Puis regarde le jardin s'animer !

05. Animaux rigolos

Imagine une créature en sélectionnant différentes parties d'animaux. Tu peux ensuite choisir des accessoires pour la décorer. Oh, quel animal bizarroïde !

06. Les créatures marines

Imagine une créature marine inédite ! Choisis différentes parties des animaux, puis habille ton animal fantastique. Oh, quelle créature amusante !

07. Dinos dingos

Crée des dinosaures fantastiques ! Choisis différentes parties de dinosaures pour inventer un dino dingo ! Tu peux ensuite l'habiller. Oh, quel dinosaure étrange !

08. Petit compositeur

Crée ta propre mélodie en appuyant sur les touches chiffres, puis touche le pingouin pour le voir danser sur la glace !

09. Le concert du pingouin

Bienvenue au concert du pingouin ! Sélectionne une chanson, puis choisis un instrument de musique pour voir le pingouin jouer. Tu peux aussi changer la vitesse de danse du pingouin en inclinant la tablette vers le haut ou vers le bas et modifier le tempo grâce aux flèches sur l'écran. Utilise la touche **Scratch** pour ajouter des effets sonores à la mélodie.

10. Le chant des animaux

Allons assister au concert des animaux ! Sélectionne une mélodie, puis choisis un animal pour qu'il chante ! Utilise la touche **Scratch** pour ajouter des effets sonores à la mélodie.

11. Super DJ

Deviens le DJ ! Incline la tablette ou touche les flèches sur l'écran pour ajuster le tempo. Appuie sur la touche **Scratch** pour ajouter des effets sonores à la mélodie.

12. La danse du pingouin

Fais danser le pingouin ! Touche les flèches ou incline la tablette vers le haut ou vers le bas pour sélectionner des pas de danse, puis appuie sur les chiffres à l'écran ou sur la touche **Entrée** pour ajouter les pas de danse. Puis, touche l'icône « Lecture » sur l'écran pour voir le pingouin danser.

FRANÇAIS

13. Lettres en bulles

Le pingouin est en train de faire des bulles colorées ! Appuie sur les lettres du clavier ou touche l'écran directement pour attraper les lettres en bulles affichées à l'écran et apprendre leur prononciation.

14. Le son des lettres

Le pingouin a reçu un cadeau ! Peux-tu l'aider à deviner ce que c'est ? Écoute le son et touche la lettre qui fait ce son.

15. Quiz lettres

Aide le pingouin à retrouver les lettres inscrites sur les bateaux et trouve la lettre minuscule correspondant à la lettre majuscule donnée au début.

16. Explora-mots Débutant

Explorons le village des pingouins et découvrons quelle surprise nous attend dans chaque igloo. Choisis un mot du niveau débutant pour apprendre la prononciation de sa première lettre et voir une illustration. Lorsque tous les igloos ont été explorés, c'est la fête dans le village des pingouins !

17. Explora-mots Confirmé

Explorons le village des pingouins et découvrons quelle surprise nous attend dans chaque igloo. Choisis un mot du niveau confirmé pour apprendre la prononciation de sa première lettre et voir une illustration. Lorsque tous les igloos ont été explorés, c'est la fête dans le village des pingouins !

18. Explora-mots Expert

Explorons le village des pingouins et découvrons quelle surprise nous attend dans chaque igloo. Choisis un mot du niveau expert pour apprendre la prononciation de sa première lettre et voir une illustration. Lorsque tous les igloos ont été explorés, c'est la fête dans le village des pingouins !

19. Quiz mots Débutant

Regarde les bateaux qui passent ! Peux-tu aider le pingouin à retrouver le bateau affichant le mot du niveau débutant commençant par le son donné ?

20. Quiz mots Confirmé

Regarde les bateaux qui passent ! Peux-tu aider le pingouin à retrouver le bateau affichant le mot du niveau confirmé commençant par le son donné ?

21. Quiz mots Expert

Regarde les bateaux qui passent ! Peux-tu aider le pingouin à retrouver le bateau affichant le mot du niveau expert commençant par le son donné ?

22. Pingouin explorateur

Explorons le village des pingouins et découvrons quelle surprise nous attend dans chaque igloo ! Choisis un mot pour découvrir sa prononciation, entendre la prononciation d'un groupe de lettres contenu dans le mot et voir une illustration. Lorsque tous les igloos ont été explorés, c'est la fête dans le village des pingouins !

23. Pingouin savant

Peux-tu aider le pingouin à retrouver le bateau affichant le mot se terminant par le son donné ?

24. Mots décomposés

Explorons le village des pingouins et découvrons quelle surprise nous attend dans chaque igloo. Choisis un mot pour découvrir sa prononciation ainsi que les sons qui composent ce mot. Lorsque tous les igloos ont été explorés, c'est la fête dans le village des pingouins !

25. Recompose-mots Débutant

Écoute attentivement les deux sons et retrouve le mot du niveau débutant composé de ces deux sons.

26. Recompose-mots Confirmé

Écoute attentivement les deux sons et retrouve le mot du niveau confirmé composé de ces deux sons.

27. Recompose-mots Expert

Écoute attentivement les deux sons et retrouve le mot du niveau expert composé de ces deux sons.

28. Les mots qui riment

Les pingouins t'emmènent visiter des igloos ! Choisis un mot et découvre des mots qui riment avec celui-ci.

29. Quiz rimes Débutant

Regarde les bateaux qui passent ! Peux-tu aider le pingouin à retrouver le bateau affichant le mot du niveau débutant qui rime avec le mot donné ?

30. Quiz rimes Confirmé

Regarde les bateaux qui passent ! Peux-tu aider le pingouin à retrouver le bateau affichant le mot du niveau confirmé qui rime avec le mot donné ?

31. Quiz rimes Expert

Regarde les bateaux qui passent ! Peux-tu aider le pingouin à retrouver le bateau affichant le mot du niveau expert qui rime avec le mot donné ?

32. Explora'syllabes Débutant

Les pingouins t'emmènent visiter les igloos ! Choisis un mot du niveau débutant et découvre les syllabes qui composent ce mot.

33. Explora'syllabes Confirmé

Les pingouins t'emmènent visiter les igloos ! Choisis un mot du niveau confirmé et découvre les syllabes qui composent ce mot.

34. Explora'syllabes Expert

Les pingouins t'emmènent visiter les igloos ! Choisis un mot du niveau expert et découvre les syllabes qui composent ce mot.

35. Quiz syllabes Débutant

Regarde les bateaux qui passent ! Peux-tu aider le pingouin à retrouver le bateau affichant le mot du niveau débutant qui contient le nombre de syllabes donné ?

36. Quiz syllabes Confirmé

Regarde les bateaux qui passent ! Peux-tu aider le pingouin à retrouver le bateau affichant le mot du niveau confirmé qui contient le nombre de syllabes donné ?

37. Quiz syllabes Expert

Regarde les bateaux qui passent ! Peux-tu aider le pingouin à retrouver le bateau affichant le mot du niveau expert qui contient le nombre de syllabes donné ?

MATHS

38. Apprenti'nombres

Jouons à un jeu de calcul avec les pingouins ! Appuie sur un chiffre et apprenons à compter ensemble !

39. Addi'poissons

Les pingouins adorent le poisson ! Choisis deux chiffres et additionne-les pour savoir combien il y a de poissons.

40. Le jardin des formes

Voici un jardin de glace sculptée. Le pingouin a trouvé différentes formes ici et veut te les montrer. Incline la tablette ou touche les flèches pour apprendre avec lui !

41. Compte-formes Débutant

Les formes sont tombées du sac du pingouin. Peux-tu l'aider à compter le nombre de formes ? Incline la tablette ou touche les flèches et la touche **Entrée** pour choisir une réponse. Tu devras compter des formes simples (cercle, carré, triangle, losange).

42. Compte-formes Confirmé

Les formes sont tombées du sac du pingouin. Peux-tu l'aider à compter le nombre de formes ? Incline la tablette ou touche les flèches et la touche **Entrée** pour choisir une réponse. Tu devras compter des formes simples (cercle, carré, triangle, losange), parmi d'autres formes.

43. Compte-formes Expert

Les formes sont tombées du sac du pingouin. Peux-tu l'aider à compter le nombre de formes ? Incline la tablette ou touche les flèches et la touche **Entrée** pour choisir une réponse. Tu devras compter des formes simples et des formes plus compliquées (sphère, cylindre, cube, trapèze).

44. Quelle heure est-il ?

Apprends à lire l'heure avec le pingouin ! Déplace l'aiguille de l'horloge pour découvrir ce que fait le pingouin aux différentes heures de la journée.

45. La bonne heure

Incline la tablette ou touche les flèches et la touche **Entrée** pour déplacer l'aiguille de l'horloge sur l'heure qui correspond à celle affichée.

46. Compara-nombre Débutant

Le pingouin veut retourner dans son igloo. Aide-le à trouver quel côté a le plus grand nombre d'objets.

47. Compara-nombre Confirmé

Le pingouin veut retourner dans son igloo. Aide-le à trouver quel côté a le plus grand nombre d'objets.

48. Compara-nombre Expert

Le pingouin veut retourner dans son igloo. Aide-le à trouver le nombre le plus grand ou le plus petit.

49. Compara-taille

Le pingouin veut retourner dans son igloo. Aide-le à trouver le plus grand ou le plus petit objet selon les instructions.

50. Le plus grand

Le pingouin veut retourner dans son igloo. Aide-le à trouver l'objet le plus grand.

51. Le plus court

Le pingouin veut retourner dans son igloo. Aide-le à trouver l'objet le plus court.

52. Calculo-quiz Débutant

Oh, la glace a bloqué le chemin du pingouin ! Peux-tu l'aider à résoudre l'addition du niveau débutant pour faire fondre la glace et lui permettre de traverser la route ? Détermine si l'opération qui apparaît à l'écran est juste ou fausse. Touche la coche si elle est juste ou la croix si elle est fausse.

53. Calculo-quiz Confirmé

Oh, la glace a bloqué le chemin du pingouin ! Peux-tu l'aider à résoudre l'addition ou la soustraction du niveau confirmé pour faire fondre la glace et lui permettre de traverser la route ? Détermine si l'opération qui apparaît à l'écran est juste ou fausse. Touche la coche si elle est juste ou la croix si elle est fausse.

54. Calculo-quiz Expert

Oh, la glace a bloqué le chemin du pingouin ! Peux-tu l'aider à résoudre l'addition ou la soustraction du niveau expert pour faire fondre la glace et lui permettre de traverser la route ? Détermine si l'opération qui apparaît à l'écran est juste ou fausse. Touche la coche si elle est juste ou la croix si elle est fausse.

SCIENCES

55. Les sons de la nature

Les sons de la nature nous entourent ! Incline la tablette ou touche les flèches pour admirer le paysage. Touche le centre de l'écran ou appuie sur la touche **Entrée** pour entendre les sons de la nature.

56. Sons mystérieux Débutant

Écoute le son et devine ce que c'est ! Incline la tablette ou touche les flèches et la touche **Entrée** pour jouer. Choisis ta réponse parmi 3 possibilités.

57. Sons mystérieux Confirmé

Écoute le son et devine ce que c'est ! Incline la tablette ou touche les flèches et la touche **Entrée** pour jouer. Choisis ta réponse parmi 4 possibilités.

58. Sons mystérieux Expert

Écoute le son et devine ce que c'est ! Incline la tablette ou touche les flèches et la touche **Entrée** pour jouer. Choisis ta réponse parmi 5 possibilités.

59. À la découverte des animaux

Découvre les différentes parties des animaux. Incline la tablette ou touche les flèches pour choisir une partie du corps. Puis touche l'écran ou appuie sur la touche **Entrée** pour apprendre son nom.

60. Quiz animaux Débutant

Connais-tu les différentes parties des animaux ? Retrouve leur nom en inclinant la tablette ou en touchant les flèches pour choisir une réponse du niveau débutant. Puis touche la réponse sur l'écran ou appuie sur la touche **Entrée** pour confirmer ton choix.

61. Quiz animaux Confirmé

Connais-tu les différentes parties des animaux ? Retrouve leur nom en inclinant la tablette ou en touchant les flèches pour choisir une réponse du niveau confirmé. Puis touche la réponse sur l'écran ou appuie sur la touche **Entrée** pour confirmer ton choix.

62. Quiz animaux Expert

Connais-tu les différentes parties des animaux ? Retrouve leur nom en inclinant la tablette ou en touchant les flèches pour choisir une réponse du niveau expert. Puis touche la réponse sur l'écran ou appuie sur la touche **Entrée** pour confirmer ton choix.

JEUX

63. La parade des pingouins Débutant

C'est la parade des pingouins ! Lequel est différent des autres ? Incline la tablette puis appuie sur la touche **Entrée** ou touche directement l'écran pour choisir ta réponse.

64. La parade des pingouins Confirmé

C'est la parade des pingouins ! Lequel est différent des autres ? Incline la tablette puis appuie sur la touche **Entrée** ou touche directement l'écran pour choisir ta réponse.

65. La parade des pingouins Expert

C'est la parade des pingouins ! Lequel est différent des autres ? Incline la tablette puis appuie sur la touche **Entrée** ou touche directement l'écran pour choisir ta réponse.

66. Mémori-photos Débutant

Les pingouins adorent les photos ! Prends une photo du pingouin puis retrouve la photo où le pingouin prend la même pose parmi les différentes photos.

67. Mémori-photos Confirmé

Les pingouins adorent les photos ! Prends une photo du pingouin puis retrouve la photo où le pingouin prend la même pose parmi les différentes photos.

68. Mémori-photos Expert

Les pingouins adorent les photos ! Prends une photo du pingouin puis retrouve la photo où le pingouin prend la même pose parmi les différentes photos.

69. Pingouin pêcheur Débutant

Allons pêcher avec le pingouin ! Attrape autant de poissons que tu peux qui sont du même type que celui qui apparaît à l'écran. Incline la tablette pour choisir un poisson puis appuie sur la touche **Entrée** pour confirmer. Tu peux aussi toucher le poisson directement sur l'écran.

70. Pingouin pêcheur Confirmé

Allons pêcher avec le pingouin ! Attrape autant de poissons que tu peux qui sont du même type que celui qui apparaît à l'écran, parmi différents types de poissons. Incline la tablette pour choisir un poisson puis appuie sur la touche **Entrée** pour confirmer. Tu peux aussi toucher le poisson directement sur l'écran.

71. Pingouin pêcheur Expert

Allons pêcher avec le pingouin ! Attrape autant de poissons que tu peux qui sont du même type que celui qui apparaît à l'écran. Incline la tablette pour choisir un poisson puis appuie sur la touche **Entrée** pour confirmer. Tu peux aussi toucher le poisson directement sur l'écran.

72. La bonne clé Débutant

Oh, le pingouin a perdu sa clé ! Incline la tablette pour l'aider à retrouver sa clé, puis appuie sur la touche **Entrée**. Tu peux aussi toucher la clé directement sur l'écran.

73. La bonne clé Confirmé

Oh, le pingouin a perdu sa clé ! Incline la tablette pour l'aider à retrouver sa clé qui est de la même couleur que la porte, puis appuie sur la touche **Entrée**. Tu peux aussi toucher la clé directement sur l'écran.

74. La bonne clé Expert

Oh, le pingouin a perdu sa clé ! Incline la tablette pour l'aider à retrouver sa clé qui est de la même couleur que la porte, puis appuie sur la touche **Entrée**. Tu peux aussi toucher la clé directement sur l'écran.

75. Le monstre marin Débutant

Touche les monstres marins qui sont de la même couleur que celui qui apparaît à l'écran pour les empêcher d'envahir le village des pingouins. Il y a un seul type de monstres marins à trouver.

76. Le monstre marin Confirmé

Touche les monstres marins qui sont de la même couleur que celui qui apparaît à l'écran pour les empêcher d'envahir le village des pingouins. Il y a plusieurs types de monstres marins différents.

77. Le monstre marin Expert

Touche les monstres marins qui sont de la même couleur que celui qui apparaît à l'écran pour les empêcher d'envahir le village des pingouins. Il y a plusieurs types de monstres marins différents.

78. Le labyrinthe de neige Débutant

Aidons le pingouin à faire rouler la boule de neige à travers le labyrinthe pour qu'il puisse se construire une nouvelle maison. Incline la tablette pour jouer au niveau débutant. Si tu es perdu(e), tu peux appuyer sur la touche **Aide** pour revoir la carte et savoir où tu es.

79. Le labyrinthe de neige Confirmé

Aidons le pingouin à faire rouler la boule de neige à travers le labyrinthe pour qu'il puisse se construire une nouvelle maison. Incline la tablette pour jouer au niveau confirmé. Si tu es perdu(e), tu peux appuyer sur la touche **Aide** pour revoir la carte et savoir où tu es.

80. Le labyrinthe de neige Expert

Aidons le pingouin à faire rouler la boule de neige à travers le labyrinthe pour qu'il puisse se construire une nouvelle maison. Incline la tablette pour jouer au niveau expert. Si tu es perdu(e), tu peux appuyer sur la touche **Aide** pour revoir la carte et savoir où tu es.

4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **Genius XL Touch Color**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de produits corrosifs ni de solvants.
- Éviter toute exposition prolongée de **Genius XL Touch Color** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **Genius XL Touch Color** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

5. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé généralement derrière ou sous le produit).
- Type de problème rencontré.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
24, allée des Sablières
78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE
E-mail : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,12 €/min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.